PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter
Vol.3, No.3 Juni 2025
e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 42-55
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i3.1084

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS 3 PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SD NEGERI BUGIH 3 PAMEKASAN

Putri Maulana Nurul Jannah[1], Ulya Nabila[2], Ajie Khidra Umami[3]

Universitas Islam Negeri Madura, Indonesia

Alamat: Jl. Panglegur Km 4, Pamekasan, Jawa Timur
Korespondensi penulis: putrimnj708@gmail.com

Abstract. *The content of this article is about the application of interactive learning media WordWall to the understanding of grade 3 students of SDN Bugih 3 Pamekasan in the subject of science. The background of this study is the need for innovation in teaching media that is suitable for the mindset and characteristics of students at the elementary level and is able to integrate technology in the teaching and learning process. This study was conducted qualitatively through a review of various relevant literature sources, conducted by reviewing reading sources that are related to the topic of using digital learning media and their effectiveness on student understanding. The results of the study prove that the use of WordWall has a positive influence on the learning process, such as increasing motivation, active participation, and the ability to understand concepts in science in a more enjoyable and meaningful way. WordWall is also considered capable of adjusting children's learning styles and obtaining direct results in supporting the learning process. Thus, WordWall can be used as a creative choice to support the interactive and effective science learning process.*

Keywords: *WordWall, Learning Media, Science, Student Understanding, Elementary School.*

Abstrak. Isi dari artikel ini tentang penerapan media pembelajaran interaktif *WordWall* terhadap pemahaman siswa kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan pada mata pelajaran IPAS. Latar belakang dari penelitian ini adalah perlunya inovasi media pengajaran yang cocok dengan pola pikir dan sifat khas murid di tingkat dasar serta mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Kajian ini dilakukan secara kualitatif melalui telaah berbagai sumber literatur yang relevan, dilakukan dengan mengkaji sumber sumber bacaan yang memiliki keterkaitan dengan topik penggunaan media pembelajaran digital dan efektivitasnya terhadap pemahaman siswa. Hasil kajian membuktikan bahwa pemakaian *WordWall* memberi pengaruh positif terhadap proses belajar, seperti meningkatnya motivasi, partisipasi aktif, dan kemampuan memahami konsep-konsep dalam IPAS secara lebih menyenangkan dan bermakna. *WordWall* juga dinilai mampu menyesuaikan gaya belajar anak dan memperoleh hasil langsung dalam mendukung proses belajar. Dengan demikian, *WordWall* bisa di jadikan pilihan kreatif untuk mendukung proses belajar IPAS interaktif dan efektif.

Kata kunci: *WordWall*, Media Pembelajaran, IPAS, Pemahaman Siswa, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi penting dalam pembangunan karakter dan kecerdasan anak di tingkat pendidikan dasar, kemampuan memahami materi pelajaran menjadi target utama yang harus dicapai dalam kegiatan belajar.

Received: 13 Mei 2025; Accepted: 21 Mei 2025; Published: 17 Juni 2025;
Putri Maulana Nurul Jannah, *putrimnj708@gmail.com*

Pembelajaran yang menjadi fokus di Kurikulum Merdeka yaitu pelajaran IPAS, yang menyatu antara aspek-aspek ilmu alam dan sosial yang kontekstual dan integratif (Zulfah, 2023). Mata pelajaran IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa tentang lingkungan sekitar, hubungan sosial, serta fenomena alam dengan pendekatan ilmiah dan kolaboratif. Namun, pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas 3 SD/MI masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya yakni kurangnya pengetahuan siswa di materi pelajaran (Azizah, 2023).

Rendahnya pemahaman siswa kelas 3 terhadap pelajaran IPAS dapat disebabkan berbagai hal. Salah satunya yakni cara mengajar yang digunakan pengajar masih tradisional, seperti ceramah atau membaca buku teks secara langsung. Metode ini cenderung membuat siswa pasif, kurang tertarik, dan kesulitan untuk menghubungkan pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa sehari hari. Akibatnya, anak menjadi cepat bosan, tidak termotivasi untuk belajar, dan kurang memahami inti dari materi yang disampaikan. Padahal, siswa kelas 3 berada dalam fase perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget, yang artinya mereka membutuhkan pendekatan pembelajaran yang nyata, visual, dan interaktif agar mampu menyerap informasi dengan lebih baik (Hartatiningsih, 2022).

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang besar untuk mengatasi tantangan tersebut melalui pemakaian media perangkat ajar digital yang enyenangkan. Salah satu alat belajar digital yang banyak digunakan di dunia pendidikan adalah *WordWall*. *WordWall* merupakan media digital yang menawarkan berbagai jenis permainan pendidikan interaktif yang bisa dimanfaatkan sebagai media untuk menguatkan pemahaman konsep pelajaran. Media ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membatu guru membuat kuis, teka-teki, permainan cocok cocokan, roda keberuntungan, dan lain sebagainya, yang cocok digunakan untuk materi yang sedang di ajarkan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih seru serta memberi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dalam lingkungan bermain.

Pemakaian *WordWall* dalam pelajaran IPAS khususnya kelas 3 di SD Negeri Bugih 3 Pamekasan dapat menjadi solusi agar siswa lebih mudah ngerti materi yang

disampaikan. Proses belajar yang menggunakan *WordWall*, siswa dapat terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran secara aktif dan antusias. Misalnya, saat siswa belajar tentang jenis-jenis sumber energi atau lingkungan hidup, guru dapat membuat permainan interaktif yang menuntut siswa untuk mencocokkan gambar dengan nama, memilih jawaban yang benar, atau menyusun urutan peristiwa. (Jauhar, 2023) mengatakan bahwa, dengan keterlibatan aktif seperti ini, anak bukan cuma hafal materi, tapi juga paham konsep secara menyeluruh karena mengalami pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diingat.

Berbagai studi dan penelitian sebelumnya terbukti bahwa alat pembelajaran seperti *WordWall*, meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk dalam hal pemahaman konsep. Selain itu, media ini juga dinilai praktis dan mudah diakses oleh guru maupun siswa, baik secara individu atau berkelompok. *WordWall* dapat digunakan secara daring dan luring, serta dapat ditampilkan melalui proyektor di kelas maupun diakses melalui perangkat siswa masing-masing. Hal ini tentu memberikan fleksibilitas bagi Pendidik perlu menyusun pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan para siswanya. Terlebih lagi, dengan hadirnya Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada siswa, penggunaan media seperti *WordWall* menjadi sangat relevan untuk mendukung capaian pembelajaran yang optimal.

Namun demikian, penerapan *WordWall* dalam pembelajaran IPAS tidak lepas dari tantangan. Beberapa sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah, terutama yang berada di daerah dengan keterbatasan fasilitas teknologi, mungkin belum sepenuhnya dapat memanfaatkan media ini secara maksimal. Selain itu, kesiapan guru dalam merancang dan mengelola media digital seperti *WordWall*. Hal ini memengaruhi keberhasilan pembelajaran, penting juga untuk dilakukan pendampingan, pelatihan dan pengembangan kemampuan guru dalam aplikasi teknologi pembelajaran teknologi pembelajaran, agar integrasi media digital agar pembelajaran berjalan dengan baik dan maksimal terhadap pemahaman siswa (Novyanti, 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan tingkat pemahaman siswa kelas 3 terhadap mata pelajaran IPAS sangat dipengaruhi oleh pendekatan juga alat bantu yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar. Alat pembelajaran

interaktif seperti *WordWall* sangat berguna untuk mengatasi hal tersebut karena bisa membuat suasana belajar yang lebih seru, interaktif, dan signifikan bagi siswa. Oleh sebab itu, penting untuk menggali lebih dalam mengenai bagaimana penggunaan *WordWall* dalam pembelajaran IPAS di kelas 3 SD/MI, serta sejauh mana Media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang subjek. Diharapkan, Studi ini dapat membantu dalam pembuatan model pembelajaran yang inovatif dan inventif di jenjang pendidikan dasar di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif, dengan metode studi literatur (library *research*) untuk menelusuri dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan pada penerapan media pembelajaran *WordWall* dalam meningkatkan Penelitian ini berfokus pada bagaimana siswa kelas 3 memahami pelajaran IPAS di SD Negeri Bugih 3 Pamekasan. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali informasi secara lebih menyeluruh dalam fenomena yang terjadi melalui penelusuran literatur, bukan melalui pengumpulan data lapangan secara langsung (Uhyat, 2013). Metode studi pustaka melalui tahapan menghimpun, mengkaji, juga mengkaji berbagai bahan bacaan yang sesuai, meliputi jurnal akademik, literatur buku, tulisan di bidang pendidikan, hingga karya ilmiah mahasiswa, hasil kajian sebelumnya, serta dokumen terkait lainnya yang membahas tentang media pembelajaran interaktif, khususnya *WordWall*, serta implementasinya dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar (Sugiyono, 2017).

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, peneliti mengidentifikasi topik dan permasalahan yang akan dikaji, kemudian menentukan kata kunci pencarian seperti "*WordWall* dalam pembelajaran", "media pembelajaran interaktif", "pembelajaran IPAS SD", dan "pemahaman siswa". Kedua, peneliti melakukan pencarian dan pengumpulan data dari sumber-sumber terpercaya, baik dari perpustakaan konvensional maupun digital seperti Google Scholar, Garuda, ResearchGate, dan lainnya. Ketiga, peneliti melakukan telaah kritis terhadap setiap literatur yang diperoleh untuk mengidentifikasi temuan-temuan penting, relevansi isi, serta kesesuaian dengan fokus penelitian. Keempat, data yang terkumpul dianalisis

secara deskriptif-kualitatif, yakni dengan mendeskripsikan, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan berdasarkan sintesis literatur yang ada (Sugiyono, 2020).

Dengan menggunakan metode studi pustaka ini, peneliti di upayakan dapat memberi pandangan komprehensif tentang peran dan efektivitas *WordWall* ketika proses pembelajaran IPAS, sekaligus menjadi acuan untuk pengembangan strategi pendidikan yang lebih baik di masa mendatang (Sugiyono, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Urgensi Inovasi Pembelajaran pada Pelajaran IPAS Kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan

Pendidikan pada jenjang sekolah dasar merupakan hal penting dalam mengembangkan pemikiran kritis, perspektif, dan keterampilan praktis siswa. Pada tahap ini, peserta didik berada pada masa perkembangan awal yang sangat berpengaruh terhadap proses berpikir dan belajar mereka ke depannya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu pelajaran utama yang diberikan kepada siswa kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan. Pelajaran dirancang untuk membekali anak dengan pengetahuan dasar mengenai lingkungan, sains, dan kehidupan sosial, serta menumbuhkan sikap ilmiah dan kepedulian terhadap sesama dan alam sekitar. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS seringkali masih terhambat oleh keterbatasan metode dan sumber pendidikan yang digunakan di kelas. Banyak guru yang tetap menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional, seperti ceramah, membaca buku teks tanpa disertai alat bantu visual atau media interaktif yang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran cenderung monoton dan tidak kontekstual dengan kehidupan siswa (Launin, 2022).

Terdapat tantangan signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama untuk pelajaran IPAS yang membutuhkan pendekatan kontekstual, eksploratif, dan menyenangkan. Mengingat anak-anak kelas 3 SD berada pada tahap berpikir operasional konkret, pemahaman mereka akan meningkat jika konsep disajikan melalui benda nyata, visual, atau aktivitas partisipatif. Oleh

karena itu, inovasi media pembelajaran menjadi krusial agar proses belajar lebih efektif, menarik, dan bermakna. Inovasi ini tidak sekadar tentang penggunaan teknologi, melainkan bagaimana guru dapat merancang pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa, materi, dan tujuan pembelajaran. Menurut Hasanah (2023), menjelaskan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu memicu motivasi, mendorong partisipasi aktif, dan menyederhanakan pemahaman**.**

Seiring kemajuan teknologi digital, beragam media pembelajaran berbasis teknologi kini hadir dan menjanjikan potensi besar untuk mendukung proses belajar di sekolah dasar. Urgensi inovasi ini muncul karena teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan anak. Mereka sangat akrab dengan perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau komputer. Oleh karena itu, pembelajaran digital cenderung lebih mudah diterima dan menarik bagi mereka dibandingkan metode tradisional. (Menurut Andini) Penggunaan media digital seperti video, animasi, game edukatif, dan aplikasi interaktif dapat meningkatkan perhatian, daya ingat siswa dan pemahaman materi pelajaran, termasuk IPAS yang kaya akan konsep ilmiah dan sosial yang membutuhkan pemahaman mendalam.

Kurikulum Merdeka di Indonesia mewajibkan pembelajaran berdiferensiasi dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Ini berarti guru perlu menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan setiap siswa dan menciptakan lingkungan yang aktif dan kreatif. Di sinilah media pembelajaran inovatif menjadi kunci. Media ini memberikan bantuan guru unntuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang beragam dan adaptif. Dengan desain yang tepat, media inovatif dapat menjembatani berbagai pendekatan belajar yang digunakan siswa—visual, auditori, dan kinestetik. Hasilnya, Siswa dengan berbagai latar belakang dan kemampuan dapat belajar dengan nyaman dan optimal. (Jauhar, 2020)

Inovasi media pembelajaran mendesak dilakukan karena riset membuktikan adanya korelasi positif antara penggunaan media interaktif dan peningkatan hasil belajar siswa. Media interaktif telah terbukti efektif untuk membuat belajar menyenangkan, mengurangi rasa bosan, serta memicu siswa untuk lebih aktif mengeksplorasi materi. Ini tentu berdampak langsung pada pemahaman mereka. Ketika siswa merasa senang, tertantang, dan terlibat

langsung, Akan lebih mudah bagi mereka untuk menyerap dan mengingat informasi. Dalam konteks pelajaran IPAS, ini krusial, karena pemahaman siswa tidak hanya bersifat teoretis, tapi juga perlu menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

Maka dari hal itu, inovasi media pembelajaran IPAS di kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan tak bisa diabaikan. Guru sebagai garda terdepan pendidikan harus adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Mereka perlu terbuka terhadap teknologi dan kreatif dalam merancang media pendidikan yang sesuai dengan karakteristik siswa. Contohnya, *WordWall*, sebuah platform digital untuk membuat permainan edukatif sesuai materi pelajaran, bisa jadi solusi konkret dalam meningkatkan keterlibatan serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ipas.

Dengan demikian, urgensi inovasi media pembelajaran tidak hanya terletak pada aspek teknologi semata, tetapi juga mencakup perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal, tetapi mendorong mereka untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Inovasi media pembelajaran seperti *WordWall* merupakan langkah strategis untuk menciptakan pendidikan yang lebih humanis, menyenangkan, dan bermakna sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

WordWall sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran IPAS

Cara kita belajar dan mengajar telah diubah oleh pesatnya kemajuan teknologi digital. Salah satu dari media digital yang makin digemari pendidik adalah *WordWall*. Platform pembelajaran berbasis web ini menyediakan beragam permainan edukatif interaktif yang bisa jadi alat bantu mengajar di kelas. *WordWall* menawarkan solusi menarik untuk menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, khususnya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur yang bervariasi, guru dapat dengan mudah merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan sifat siswa kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan yang aktif, suka bermain, dan menyukai hal-hal visual (Nadia, 2022).

WordWall adalah platform serbaguna yang memungkinkan guru membuat berbagai kuis dan permainan interaktif. Fitur-fiturnya meliputi "pilihan ganda," "cocokkan pasangan," "tebak kata," "acak huruf," "balon meletus," "roda putar," dan banyak lagi, semuanya dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Dalam pembelajaran IPAS, fitur-fitur Ini sangat berguna untuk menilai seberapa baik siswa memahami konsep dasar sains dan sosial, contohnya jenis sumber energi, perubahan cuaca, jenis pekerjaan, atau pentingnya lingkungan bersih. Menurut Tasia (2022), melalui pembelajaran berbasis permainan, Siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi mereka juga berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar yang menyenangkan. Ketika Anda menggunakan *WordWall* memiliki dampak positif pada motivasi dan fokus belajar siswa.

Menurut Nuraini et al (2022), Salah satu keunggulan utama *WordWall* adalah fleksibilitasnya, mendukung pendidikan tatap muka dan jarak jauh (daring). Guru bisa membagikan tautan *WordWall* untuk siswa di rumah atau menampilkannya langsung di kelas. Interaktivitas ini memberikan keleluasaan bagi guru dalam menyusun strategi pembelajaran yang adaptif. Selain itu, *WordWall* menyediakan fitur analisis hasil yang memungkinkan guru memantau kinerja siswa secara langsung dan mengevaluasi materi yang belum dipahami. Fitur ini sangat membantu dalam melakukan asesmen formatif dan memberikan umpan balik yang cepat dan tepat sasaran.

WordWall lebih dari sekadar game; ia juga mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif Guru dapat membagi siswa dalam kelompok yang lebih kecil untuk mengerjakan soal *WordWall* bersama, memicu diskusi dan tukar pikiran. Ini sejalan dengan pendekatan IPAS yang menekankan keterlibatan siswa dalam observasi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Menurut Hartatiningsih, Lewat aktivitas ini, siswa tak hanya mendapat pengetahuan, tapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi, yang merupakan bagian penting dari kompetensi abad ke-21.

WordWall juga merupakan sarana yang efisien untuk pembelajaran berdiferensiasi. Siswa dengan gaya belajar visual akan terbantu oleh tampilan yang menarik dan penuh warna, sementara siswa dengan gaya belajar kinestetik

dapat terlibat aktif melalui permainan dan aktivitas manipulatif. Guru pun bisa menyesuaikan tingkat kesulitan soal agar sesuai dengan kemampuan individu siswa, meningkatkan inklusi pembelajaran dan memastikan tidak ada siswa yang merasa tertinggal.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di kelas 3, penggunaan *WordWall* dapat secara signifikan meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang seringkali dianggap sulit atau membosankan. Konsep-konsep seperti siklus air, sistem pencernaan, atau jenis-jenis pekerjaan dalam masyarakat dapat dijelaskan dan diuji pemahamannya melalui permainan yang menyenangkan dan mudah dipahami. Siswa yang menikmati proses belajar akan menjadi lebih mudah untuk memahami dan mengingat apa yang dipelajari. Bahkan, kegiatan belajar akan terasa seperti bermain, bukan sekadar tugas yang harus diselesaikan. Hal ini tentu menjadi nilai tambah dalam menjadikan suasana pembelajaran menjadi positif juga bermakna (Sinaga, 2022).

Berbagai penelitian dan literatur juga menunjukkan bahwasanya penggunaan *WordWall* secara relevan dapat menambah motivasi, partisipasi, serta hasil belajar siswa. Dalam beberapa studi, siswa yang belajar menggunakan media interaktif seperti *WordWall* menunjukkan peningkatan skor tes yang signifikan daripada jika mereka yang belajar dengan metode konvensional. Guru pun menyatakan bahwa *WordWall* membantu mereka dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan sistematis. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam proses pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi merupakan strategi penting dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan segala kelebihan yang dimilikinya, *WordWall* menjadi media interaktif yang sangat potensial untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS. Guru dapat memanfaatkannya tidak hanya untuk evaluasi, tetapi juga sebagai alat untuk memperkenalkan konsep baru, mengulang materi, atau mengadakan kuis interaktif sebagai penutup pembelajaran. Penggunaan *WordWall* secara tepat dan kreatif dapat menjadikan pembelajaran IPAS lebih hidup, menyenangkan, juga sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Akibatnya, penting bagi guru untuk terus belajar dalam menggunakan

media digital, serta mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari inovasi pendidikan di era digital.

Implikasi Penggunaan *WordWall* terhadap Pemahaman Siswa

Penggunaan *WordWall* sebagai alat pendidikan interaktif berdampak besar pada pemahaman siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS di kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan. *WordWall* memiliki kemampuan untuk membuat kelas lebih menarik dan menyenangkan yang berada dalam fase perkembangan konkret-operasional, di mana mereka lebih mudah memahami ide dengan mengalami pengalaman langsung. Dengan desain permainan yang atraktif serta penyajian materi yang interaktif, siswa tidak hanya diajak untuk menghafal, tetapi juga memahami dan menerapkan konsep-konsep pelajaran secara lebih mendalam (Pramesti, 2023).

Salah satu implikasi utama dari penggunaan *WordWall* adalah siswa yang lebih termotivasi untuk belajar ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, mereka cenderung lebih fokus dan antusias dalam menerima materi. Permainan edukatif yang disediakan *WordWall* membuat proses belajar terasa seperti kegiatan bermain, sehingga siswa tidak merasa terbebani. Hal ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif, yang pada akhirnya mendukung peningkatan pemahaman konsep IPAS yang diajarkan. Agusti, (2022), mengatakan bahwa materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih mudah diterima karena disajikan dalam bentuk yang menarik dan menyenangkan.

Implikasi lainnya adalah meningkatnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. *WordWall* memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, baik secara pribadi maupun dalam kelompok. Dalam proses ini, peserta didik dilatih untuk berpikir secara mendalam juga membuat keputusan dengan cepat saat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan yang diberikan. Aktivitas semacam ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif rasional dan analitis peserta didik, juga memperkuat keterampilan kognitif yang dibutuhkan dalam memahami materi IPAS, seperti mengidentifikasi hubungan

sebab-akibat, mengklasifikasikan objek, atau membuat kesimpulan dari hasil pengamatan.

Selain itu, penggunaan *WordWall* juga umpan balik yang diberikan secara langsung, yang sangat penting untuk proses belajar. Ketika siswa menjawab dengan benar atau salah, sistem segera memberikan tanggapan. Umpan balik cepat ini membantu siswa memahami bagian mana yang telah mereka kuasai dan mana yang perlu diperbaiki. Dengan begitu, Guru dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi dan melakukan intervensi atau penguatan secara tepat sasaran. Ini tentu sangat bermanfaat dalam pembelajaran IPAS yang mengandung konsep-konsep ilmiah dan sosial yang memerlukan pemahaman bertahap dan berkelanjutan.

Implikasi lainnya adalah kemampuan *WordWall* dalam mengakomodasi variasi dalam pendekatan belajar siswa. Siswa yang menggunakan pendekatan belajar visual, auditori, dan kinestetik dapat merasakan manfaat dari format *WordWall* yang bervariasi. Penyajian materi dengan gambar, teks, dan suara dalam bentuk permainan membuat proses pembelajaran terasa lebih personal dan inklusif. Hal ini mendukung tercapainya pemahaman yang lebih adil bagi siswa dengan dengan berbagai latar belakang kemampuannya.

Secara keseluruhan, *WordWall* yang lebih merata di antara siswa yang memiliki latar belakang yang beragam kemampuan IPAS dengan meningkatkan keterlibatan siswa melalui suasana belajar yang dinamis dan interaktif, meningkatkan motivasi, serta mempercepat pemahaman materi. Dalam jangka panjang, penggunaan media contohnya *WordWall* adalah alat yang bagus untuk membuat pembelajaran menarik dan menyenangkan di jenjang pendidikan dasar. Maka dari itu, guru perlu terus menggali potensi media ini agar dapat dioptimalkan sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di era digital.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan ketiga pembahasan yang telah diuraikan, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat pembelajaran inovatif seperti *WordWall* sangat penting untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar, khususnya yaitu mata

pelajaran IPAS di kelas 3 SD Negeri Bugih 3 Pamekasan. Pertama, inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak dalam dunia pendidikan modern, bersama dengan perkembangan sifat siswa dan tuntutan kurikulum yang menekankan pada keaktifan dan kemandirian belajar. Dalam konteks ini, IPAS sebagai mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep alam dan sosial memerlukan metode belajar yang menarik dan mudah dipahami siswa usia dasar.

Kedua, *WordWall* hadir sebagai media interaktif yang mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan menyediakan berbagai fitur permainan edukatif yang dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Platform ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup serta partisipatif. Sifat fleksibel dan mudah diakses dari *WordWall* juga memungkinkan guru untuk menggunakannya dalam berbagai model pembelajaran, baik daring maupun luring.

Ketiga, implikasi dari penggunaan *WordWall* sangat jelas terlihat pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Melalui kegiatan interaktif, siswa bukan sekedar menghafal konsep, tapi juga belajar memahaminya dan memanfaatkannya. Umpan balik langsung yang diberikan *WordWall*, serta kemampuannya mengakomodasi berbagai gaya belajar, menjadikan media ini sebagai sarana yang berguna untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan tidak membosankan.

Dengan begitu, *WordWall* adalah alat praktis untuk meningkatkan pemahaman dan hasil pembelajaran siswa tentang mata pelajaran IPAS, serta sebagai inovasi yang relevan dalam menghadapi tantangan pembelajaran di di era teknologi modern.

DAFTAR REFERENSI

Agusti, Nurul Maulia, and Aslam Aslam. "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 5794–5800. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053.

Azizah, Tsania Noor Aini, Shokhibul Arifin, and Ika Puspitasari. "Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2023. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i5.1655.

Fitri Nuraeni, Puji Rahayu, Buldan Hasyim, Debi Septiani, Den Ajeng Khuluqiyah, and Dhias Adria Nurinsani. "Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar." *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri* 2, no. 1 (2022): 60–68. https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i1.399.

Hartatiningsih, Dwi. "Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas Vii Mts. Guppi Kresnomulyo." *ACTION : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 2, no. 3 (2022): 303–12. https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443.

Hasanah, Baiyeni Amalia, Andang Firmansyah, and Harris Firmansyah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Sejarah Peserta Didik." *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 5 (2023): 1913–24. https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5294.

Jauhar, Sitti, sudirman sudirman, and Nurfadillah Nur. "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone." *Global Journal Teaching Professional* 1, no. 3 (2022): 371–78. https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp/article/view/665.

Novyanti, Happy Indira Dewi, and Widia Winata. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Jurnal Instruksional* 4, no. 1 (2022): 27–33.

Okta Nadia, Deni, and Desyandri. "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 8, no. 2 (2022): 1924–33. https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497.

Pramesti, Ardian Agustin, Dyah Worowirastri Ekowati, and Fitria Febriyanti. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD Pada Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Simki Pedagogia* 6, no. 2 (2023): 489–99. https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316.

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. "Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2022. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176.

Sinaga, Yunita Margareta, and Robert Harry Soesanto. "Upaya Membangun Kedisplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 1845–57. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

Sugiyono. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&DSugiyono. 2017.

Tasia, Fanni Erda, Nasmal Hamda, and Heri Indra Gunawan. "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Bagi Para Guru Di SD Negeri Pabuaran 02 Kabupaten Bogor." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 4 (2022): 252–58. http://pijarpemikiran.com/.

Uhyat, Hayat. "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D." *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitaif, Kualitatif, Dan R&D*, 2013.

Zulfah, Nadhirotuz. "Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2023. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5.